Ecole et Cinéma 2012/2013

1er trimestre

Cycles 2 et 3

Princes et princesses

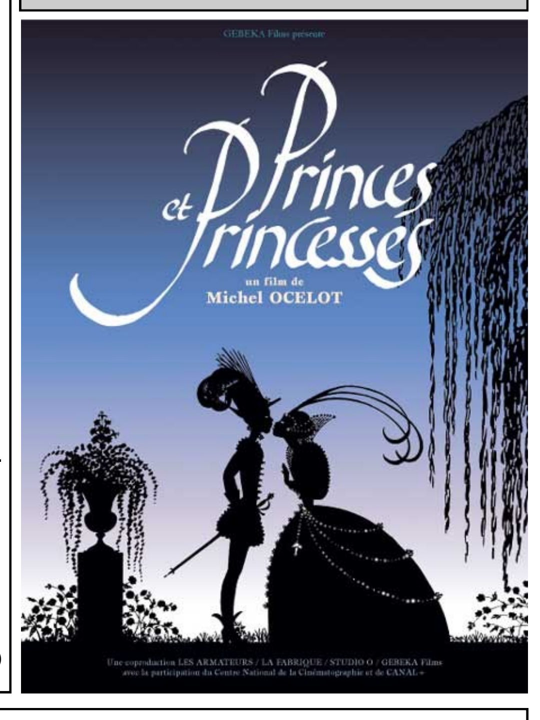
France, 2000, Michel Ocelot

FICHE TECHNIQUE

Genre: Film d'animation, couleurs
Auteur et réalisateur: Michel Ocelot
Montage: Anita Vilfrid, Michèle Péju, Dominique Leféver.
Animateurs: Lionel Kerjean, Gilles Burgard, Pascal Lemaire, Georges Sifianos, Bénédicte Galup, Inni Karine Melbye, Michel Ocelot, Hugues Bourdoncle.
Décors: Michel Ocelot, Richard Mithouard, Inni Karine Melbye, Bénédicte Galup, Lionel Kerjean.
Musique: Christian Maire.
Bruitages: Dominique Lemaire, Bertrand Boudaud.
Production: Didier Brunner, Jean-François Laguionie.
Coproduction: La Fabrique, Les Armateurs, Studio O,Gebeka films.
Distribution: Gebeka films.
Durée : 70mn
Interprètes: Arlette Mirapeu, Philippe Cheytion, Yves Barsaq (avec François Voisin).
Synopsis: À la tombée de la nuit, entre des immeubles d'une ville moderne, une fille et un garçon se rejoignent dans la salle d'un cinéma abandonné. Avec la complicité de l'ancien projectionniste et sous l'œil attentif d'un oiseau nocturne, ils s'inventent des histoires. Une abondante documentation consultée par ordinateur attise leur imagination. Chacun se dessine un costume qu'un robot confectionne sur mesure. Puis, ils passent derrière le rideau de scène pour interpréter les personnages de leur conte. L'écran s'allume à six reprises :
La Princesse des diamants, ***Le Garçon des figues***, ***La Sorcière***, ***Le Manteau de la vieille dame***, ***La Reine cruelle***, ***Prince et princesse.***

(d'après la fiche du film sur le site *Enfants de cinéma*)

AFFICHE



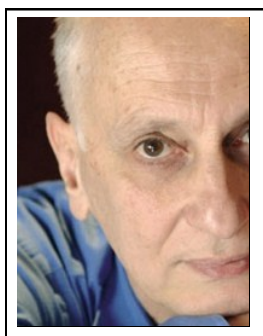
LE GENRE

Le film d'animation se fonde sur une technique cinématographique originale qui consiste à créer un mouvement artificiel en filmant image par image, photogramme par photogramme, alors que, dans son emploi habituel, la cinématographie vise à capter le mouvement à la prise de vues. Cette technique, amorcée dès le début du XXème siècle, a ouvert un vaste domaine avec des procédés variés et autant de genres et de sous-genres (objets animés, papiers découpés, lavis animés, films de silhouettes et d'ombres, images de synthèse, etc). Michel Ocelot, avec son théâtre d'ombres et ses papiers découpés, s'inscrit ici comme le digne héritier de Lotte Reiniger, cinéaste d'origine allemande, qui présenta en 1926 un chef-d'œuvre de délicatesse et d'innovation : *Les aventures du prince Achmed.*
D'après *Genres et mouvements au Cinéma*, V. Pinel, Editions Larousse, p22

CARACTERISTIQUES

Le cinéma d'animation est le lieu de l'expérimentation technique et de l'invention, mais c'est aussi celui de la poésie et de l'humour. Ce domaine offre une liberté très grande.
C'est à ce titre avec peu de moyens et beaucoup de débrouillardise que Michel Ocelot réalise son film: sur une table lumineuse (plaque de verre rétroéclairée) filmée par une caméra, il dispose décors et silhouettes découpés dans du canson noir, qu'il déplacera manuellement avec l'aide d'articulations métalliques. Quelques objets ou matériaux (pâte à modeler, maquettes, sel, etc) peuvent parfois également être utilisés en fonction des besoins du scénario.

A PROPOS DE MICHEL OCELOT



Né en en 1943 à Villefranche-sur-Mer, Michel Ocelot passe une partie de son enfance en Afrique avant de s'installer à Paris.
Il consacre ses études aux Beaux-arts et aux Arts décoratifs, puis s'engage très rapidement dans le cinéma d'animation.

Il réalise en 1976 les épisodes de la série TV *Les aventures de Gédéon* (d'après Benjamin Rabier), de nombreux courts-métrages, dont *La légende du Pauvre Bossu*, qui recevra en 1983 le César du meilleur court-métrage d'animation, mais c'est en 1998 que le grand public découvre Michel Ocelot avec *Kirikou et la sorcière*, son premier long-métrage.

En 2007, il réalise le clip du 1er single *Earth intruders* de l'album *Volta* de Bjork. En 2011, il reçoit le prix Henri-Langlois pour l'ensemble de sa carrière.

A PROPOS DU FILM

Princes et princesses, à l'origine ***Ciné Si***, est une série de 8 courts-métrages que Michel Ocelot imagine et produit en 1989 pour la télévision. La série y fait un bref et confidentiel passage, à une époque où la télévision impose un *formatage systématique des productions* d'animation. Celle-ci est ainsi arrêtée, alors que l'auteur possédait d'autres épisodes prêts à être tournés - il confiera d'ailleurs plus tard qu'il les aura perdus.
Il faudra attendre onze années, en 1998, pour que la société *Gebeka films* propose à Michel Ocelot, venant d'achever *Kirikou et la sorcière*, de distribuer en salles sa série de courts-métrages, dont il marquera le titre du dernier conte au pluriel pour l'affiche. Et c'est un large public que rencontre *Princes et princesses*…

« Je crois bien qu'il y a quelque chose d'encore plus passionnant que voir des films; c'est en faire ! » **M. Ocelot**



POUR COMPLETER ET ALLER PLUS LOIN

<u>Quelques confidences de l'auteur sur les origines de ses contes</u> :

- **La Princesse des Diamants:**

Cette histoire n'est ni adaptée d'un conte existant ni inventée de toute pièce. […]J'ai mis en scène un personnage que je déteste, un sale type qui abuse de sa force pour faire souffrir des petits sans défense. Et je le fais tout à coup devenir un petit sans défense à la merci de sales types comme lui (bien fait !).[…] En fait, j'utilise à ma manière les idées de tout le monde. Je joue avec des balles que des jongleurs innombrables ont déjà utilisées de siècle en siècle. Ces balles qui sont passées de main en main ne sont pas nouvelles mais aujourd'hui, c'est moi qui jongle.

- **Le Garçon des Figues:**

L'histoire a bien été écrite il y a des milliers d'années. On l'a bien déchiffrée de textes en hiéroglyphes. […]J'ai suivi cette histoire de très prés, y compris l'haleine qui pue l'ail. J'ai seulement changé le pharaon en pharaonne, parce que j'ai besoin de donner un rôle aux deux : le garçon et la fille.[…] D'autre part, j'ai traité une histoire égyptienne, parce que j'ai une passion depuis tout petit pour l'art égyptien.[…]

- **La Sorcière:**

Cette histoire est originale. La violence me fatigue. Je n'aime pas les gens brutaux. Et on n'obtient rien de moi en me marchant sur les pieds. Plus on insiste, moins ça marche. La sorcière n'est pas une sorcière. D'ailleurs, je ne crois pas aux sorcières. Cette sorcière-ci est simplement une inventrice, une personne qui suit ses idées et qui ne veut pas se soumettre sans raison.

- **Le Manteau de la Vieille Dame:**

Cette histoire suit d'assez près un conte japonais de l'époque Heian au XIIème siècle.[…]
Pour ce conte, je me suis bien inspiré, avec deux amis décorateurs, des peintures de mon cher Hokusai. Nous n'avons jamais exactement reproduit les œuvres d'Hokusai. Mais tous les décors jouent avec ces images que nous aimions et que nous avions autour de nous.

- **La Reine Cruelle et le Montreur de Fabulo:**

Ce conte vient d'un conte peu connu des frères Grimm : « Le lièvre des mers ».[…]
Bien sûr, l'histoire se passait dans des temps anciens. J'ai eu envie d'inventer une époque et des costumes et je l'ai installée dans les temps futurs. […]Pour l'aéronef de la reine, j'ai été inspiré par un insecte. Je travaillais à la campagne et le soir, toutes sortes d'insectes très intéressants venaient se poser sur ma lampe. J'étais en train de dessiner le vaisseau spatial ; j'ai directement imité l'un des insectes posés sur ma feuille. C'est pour cela que l'aéronef a des pattes.

- **Prince et princesse:**

C'est une histoire de mon invention. Je me suis moqué un peu de moi même avec mes princes et mes princesses qui se font des mamours éternels. […] J'ai imaginé comme point de départ, l'inverse de ce à quoi l'on s'attend. […]A partir de là, j'ai pu accumuler les transformations de plus en plus hautes, de plus en plus petites […]. Je ne savais plus comment m'en sortir. Puis, j'ai eu l'idée de revenir au point de départ, mais inversé. […]Selon que nous sommes femme ou homme, la société nous fait jouer un rôle. […]Simone de Beauvoir disait : « On ne naît pas femme, on le devient. »

Bonus DVD, *L'histoire des contes par M. Ocelot*, 10mn, *Princes et princesses*, France Télévision distribution



FILMOGRAPHIE

Longs-métrages:
1998 : Kirikou et la Sorcière
2000: Princes et Princesses
2005: Kirikou et les Bêtes sauvages
2006: Azur et Asmar
2011: Les Contes de la Nuit
2012: Kirikou et les Hommes et les Femmes (sortie le 3 octobre 2012)

Courts-métrages:
1979: Les 3 Inventeurs
1981: Les Filles de l'Egalité
1982: La Légende du Pauvre Bossu
1987: Les 4 Vœux
2008: L'Invité aux Noces
Télévision: 1976: Gédéon; 1986: La Princesse Insensible; 1989: Ciné Si; 1992: La Belle Fille et le Sorcier, 2010: Dragons et Princesses



En classe : Propositions de thèmes / exploitations pédagogiques

NB: Tous les outils et références 'image' nécessaires à la mise en œuvre de ces activités sont présents dans le diaporama

► *Avant le film*

→ **Analyse d'affiche** :
- Observer **texte** (lecture des différents éléments, police de caractère, taille, couleurs, emplacement dans l'espace de l'affiche) et **image** (scène, personnages, accessoires, décors, couleurs, attitudes, cadrage, etc) pour les mettre en lien en vue d'émettre des hypothèses quant au contenu narratif du film. On pourra utiliser différents caches ou cadres pour dévoiler progressivement la structure de l'affiche, ou a posteriori révéler les différentes parties structurantes et signifiantes de l'affiche. Noter la présence visuelle d'un couple unique associé au pluriel du titre. Pourquoi ce décalage….?

Emettre également des hypothèses quant à l'époque et le lieu.
- Observer l'image pour s'interroger sur le moment de la journée représenté ici. Quelles caractéristiques plastiques retrouve-t-on dans le traitement des personnages et du décor? (seul le fond est en couleurs, tous les autres éléments sont noirs et pleins: personnages, feuillages, accessoires, etc) Malgré cette monochromie, parvient-on à les distinguer et à reconnaître ce qui est représenté? Pourquoi? Comment?

→ **Analyse de la carte postale:** un travail similaire peut être réalisé sur la description et l'analyse des images de la carte postale et/ou des éléments textuels au verso de celle-ci. On pourra revenir sur l'analyse première de l'affiche en constatant la présence de plusieurs couples, et justifier ainsi l'utilisation du pluriel.

→ **Le conte:** faire un inventaire des contes connus, lus ou étudiés en classe. Connaît-on d'autres supports que le texte pour le conte? Lesquels? BD? Film? Film d'animation? Donner des exemples. Définir quelques caractéristiques communes à la plupart des contes, réfléchir aux rôles traditionnels des personnages de contes. Que suggère le titre dans ce cadre-là? Proposer de représenter *son* prince, *sa* princesse (dessin, peinture, collages, etc).

→ **Le genre:** faire un inventaire des films d'animation connus ou visionnés en classe. Quel(s) mode(s) de « fabrication »? Quelle(s) différence(s) avec les autres films? Faire des recherches historiques ou techniques sur le film d'animation.

→ **Contextualisation** : situer le film et l'auteur dans l'histoire du cinéma. Les élèves connaissent-ils d'autres œuvres du réalisateur? Faire des recherches sur Michel Ocelot, sur sa filmographie, sur sa technique d'animation, etc.

► *La trame narrative / Le conte*	
Oral **Compréhension**	→ **A partir du photogramme :** être capable de resituer chaque vignette dans le bon conte. Idem avec le personnage. → **Rappel de la structure narrative du conte** : le schéma quinaire [*situation initiale* : présentation des personnages, lieu, cadre] + [*élément perturbateur* : événement ou personnage qui change la situation initiale, obstacle] + [*action* : aventures et épreuves rencontrées par le héros] + [*résolution de problème* : action qui résout le problème] + [situation finale : retour des personnages à la stabilité]. Reprendre un conte en identifiant ces différents éléments narratifs. → **Identifier les personnages** : les lister, les classer du côté *positif* ou *négatif*. Rappeler les différents rôles traditionnels d'un conte : le sujet (le héros qui réalise l'action), l'objet (ce que recherche le héros), l'aide (personnage bénéfique qui aide le héros), l'opposant (personnage maléfique qui empêche le héros de réaliser son action). Classer les personnages remémorés en fonction de cette catégorisation. → **Reconstruire la trame narrative d'un conte** : en utilisant des images séquentielles, des phrases ou des mots clés…
Lecture/Ecriture	→ **Lire/écrire** une sélection de mots « clés » : les titres, les personnages, les lieux, les périodes, les objets, etc. → **Ecrire une phrase** : un résumé, une critique, une description… → **Ecrire un texte :** un résumé, le schéma narratif d'un conte en quelques lignes, le portrait d'un personnage, la suite d'un conte, une autre version d'un conte. → **Ecrire un conte** : en pleine recherche d'inventions, dans ce vieux cinéma-théâtre, les deux jeunes héros s'approprient le « Il était une fois… » et le transforment en « Et si j'étais… ». A nos élèves : « Et si tu étais… ».
Arts Visuels **Théâtre** **Expression corporelle**	→ **Le story-board :** se remémorer les étapes essentielles d'un conte, les dessiner, les légender. → **L'affiche** : analyser l'affiche du film (cf « Avant le film »). - Lister tous les couples homme/femme des contes. - Proposer en conséquence 6 affiches différentes pour « Princes et princesses » : les dessiner, travailler sur le découpage de silhouettes, les jouer avec son propre corps (en ombre ou pas). Composer le décor adéquat et les objets ou accessoires appropriés. → **Scènes** : le jeu d'acteur. - Reproduire les différentes étapes d'un ou des conte(s) en théâtre : redonner vie et corps aux silhouettes animées. - Distribuer les rôles : qui fait l'acteur, l'actrice ? Qui est metteur en scène ? - Préparer par groupes la réalisation de ces scènes : placement des acteurs, décors, accessoires, jeu d'acteur. - Visionner de nouveau ces scènes dans le film si nécessaire. On pourra envisager cette approche pour un jeu théâtral et/ou une **exploration conceptuelle de l'image**, du film et de la représentation. En effet, le film montre les ombres projetées des personnages du cinéma. Le jeu théâtral donne corps aux ombres : on passe d'une image représentative immatérielle à son objet matériel. Si l'on prend en photo ces scènes théâtrales, la narration devient à nouveau plane et en 2 dimensions, comme le leurre magique du cinéma d'animation : les ombres d'Ocelot ne sont en réalité que des morceaux de canson noir découpés… - Monter : assembler les photos à la manière d'un roman-photo…

► *Les personnages* (pistes à projeter dans la dualité qui s'opère par l'incarnation des personnages « scénaristes » en « héros »…)

<table>
<tr><td rowspan="5">Oral
Compréhension
Lecture
Ecriture</td><td>Lui</td><td>→ Rôle : qui est-il ? Que fait-il ? (un prince, un fellah, un jeune et sage observateur, un montreur de fabulo)
→ Portrait : à quoi ressemble-t-il, ses tenues, son origine sociale, son caractère…Chercher et lister ses différents attributs.
→ Ce qui le fait avancer dans l'action : ses ruses, son caractère, ses observations, ses sentiments, ses attributs…
→ Ce qui fait de lui le héros.</td></tr>
<tr><td>Elle</td><td>→ Rôle : qui est-elle ? Que fait-elle ? (une princesse, une reine égyptienne, une sorcière, une vieille dame, une reine cruelle)
→ Portrait : à quoi ressemble-t-elle, ses tenues, son origine sociale, son caractère…Chercher et lister ses différents attributs.
→ Quel rôle tient-elle dans le conte ?</td></tr>
<tr><td>Le « méchant »</td><td>→ Rôle : qui est-il ? Que fait-il ? (l'autoritaire, l'intendant du palais, la sorcière, le voleur, la reine cruelle)
→ Portrait : à quoi ressemble-t-il, ses tenues, son origine sociale, son caractère…
→ Qu'est-ce qui le caractérise comme « méchant » ? Dessin, taille, âge, langage, actions, voix…
→ Nuances : tous les personnages sont-ils radicalement « méchants » ? La sorcière ? (noter la politesse qu'elle attendait de tous ses brutaux visiteurs, sa transformation physique lorsqu'elle enlève son casque…) La Reine est-elle si cruelle que ça ? (noter la dissuasion qu'elle opère sur le montreur de fabulo et sa tristesse lorsqu'elle pense l'avoir tué)</td></tr>
<tr><td>« chœur »</td><td>→ Dans la tradition du théâtre classique, depuis le théâtre grec, un groupe de personnes (le chœur) répond ensemble au coryphée (l'acteur). On retrouve cette conception ici : les divers prétendants quittant leur corps de fourmis, les manants observant le spectacle de l'échec des assauts du château de la sorcière, la foule écoutant le fabulo.
→ Rôle : que font-ils ? à quoi servent ces personnages dans le déroulé du conte ?</td></tr>
<tr><td>Oppositions</td><td>→ Masculin/féminin : tous les contes opposent initialement un garçon et une fille, puis, dans le déroulé de la fiction narrative, les joignent dans une liaison amicale ou amoureuse. Noter le traitement du dessin, des attributs, des coiffures, des caractères et de l'espace (très marqué) dans cette opposition. Paroxysme dans « Prince et Princesse » : conflit de dialogues et de caractères, opposition ♀/♂ dans les transformations animales (ex : limace/crapaud, papillon/mante, éléphant/baleine…), jusqu'à la condensation des genres sublimée par le « Mettez-vous à ma place » : le prince devient princesse et la princesse prince…
→ Fort/faible ; opposant/héros : opposition de formes dessinées, de voix, de caractères, de corpulence, de pouvoir…</td></tr>
<tr><td>Arts Visuels
Théâtre
Expression corporelle</td><td colspan="2">→ La silhouette : en découpage, tenter de reproduire les silhouettes des personnages rencontrés dans les contes, ou proposer de nouveaux personnages en stylisant et simplifiant leur silhouette. On pourra anticiper le découpage par le dessin, voire le papier calque pour une première étape, en ajoutant attributs, coiffes, etc. Travailler le profil pour une reconnaissance du type de personnage facilitée (cf Ombres). Ces personnages peuvent bien sûr être animés pour (re)jouer une scène du film ou inventée dont on aura écrit les dialogues en production d'écrit. On peut aussi passer de la silhouette au dessin complet.
→ Le vêtement : silhouette parfaitement adaptée au type du personnage et à l'époque. Imaginer d'autres types de vêtements, d'accessoires reconnaissables par leur silhouette. Idem en changeant d'époque. Idem pour passer de la silhouette à la réalité visuelle.
→ L'architecture : à chaque personnage (rang, rôle) correspond une architecture très marquée. Associer au personnage inventé ci-avant un cadre architectural adéquat (découpage).
→ Le personnage et son discours : le lexique, le ton et la voix sont adaptés au rang du personnage joué. Reproduire en jeux théâtraux ces phrasés en accentuant la gestuelle, transformer le ton, ou les mots, ou la voix en changeant de rôles, jouer aux devinettes, imaginer la suite, etc (ex : « Grouille-toi la vieille ! » du voleur, « Cette figue est exquise/ délicieuse/ succulente/ délectable » de la reine d'Egypte, etc.)</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th colspan="3">► Les transformations (Il sera intéressant de définir la notion de « transformation » : de forme, de rang social, de statut affectif, etc.)</th></tr>
<tr><td rowspan="4">Oral

Compréhension</td><td>L’animal</td><td>→ Recenser tous les animaux rencontrés dans les contes : la fourmi, le dragon ailé gardien de la princesse, le fabulo, le crapaud, la limace, le papillon, la mante religieuse, le poisson, la tortue, le rhinocéros, la puce, le chien, la girafe, l’éléphant, la baleine, le cochon, la vache. Subissent-ils tous une transformation ?
→ Associer chaque animal à son personnage. Peut-on y voir des ressemblances ?
→ Qu’est-ce qui provoque la transformation ?</td></tr>
<tr><td>Les personnages</td><td>→ Recenser tous les personnages qui subissent une transformation autre qu’ « animale »: les « scénaristes » grâce à leurs dessins et leur machine, la princesse-statue qui reprend vie, le fellah qui devient intendant, le manant héros et la sorcière finalement aimable, le voleur victime, etc…
→ Qu’est-ce qui provoque la transformation ?</td></tr>
<tr><td>L’espace</td><td>→ L’espace scénique se transforme d’abord grâce au décor puis se matérialise par le cadrage en espace narratif : un palais en Egypte, un château imprenable, une rue au Japon, etc.
→ Comprendre à quel moment et par quelle opération graphique et conceptuelle s’articule cette transformation (ce qui permettra de comprendre le lien entre cette scène de cinéma-théâtre et les espaces narratifs des contes).</td></tr>
<tr><td>Les machines</td><td>→ Recenser les machines utilisées dans les contes : celles des « scénaristes », les machines infernales ou magiques de la sorcière, le vaisseau spatial et le megaradar de la reine… Observer les mécanismes (roues, dents, leviers…).
→ A quoi servent-elles ? Que transforment-elles ? Sont-elles bénéfiques ou maléfiques ? A quoi ressemblent-elles?</td></tr>
<tr><td>Lecture/Ecriture</td><td colspan="2">→ Ecrire le descriptif, la publicité ou le mode d’emploi d’une machine extraordinaire.
→ Imaginer des noms d’animaux hybrides : le crap-illon, le giraf-éphant…</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Arts Visuels
Histoire des arts</td><td>L’animal</td><td>→ Associer par découpage/collage divers éléments d’animaux pour inventer un animal fantastique. On pourra élaborer sa fiche d’identité : nom, habitat, nourriture, mode de vie, etc…
→ L’animobjet : transformer un objet de récupération en animal, par la peinture et/ou l’ajout de petits éléments collés, en exploitant sa forme, sa fonction, sa couleur originelles. (cf annexe)</td></tr>
<tr><td>Personnages Espace</td><td>→ Créer des personnages fantastiques : hybrides, avec des attributs, des ajouts, des textures, des matériaux…
→ Les disposer dans un espace scénique, ou créer leur univers « naturel ».
→ Transformer un portrait connu (pub, reproduction d’une œuvre d’art, sa photo d’identité ou celle d’un autre) en personnage maléfique, en prince, en reine, en dragon, etc…
→ Observer des études de grotesques, de physiognomonie de Vinci, Della Porta, Lebrun, Daumier... (cf annexe)</td></tr>
<tr><td>Les machines</td><td>→ Dessiner une machine, ou ses plans, d’une fonctionnalité extraordinaire, puis la fabriquer avec divers matériaux de récupération. La mettre en scène. La prendre en photo.
→ Réaliser l’affiche publicitaire d’une machine extraordinaire que l’on aura inventée : image, couleur, slogan, etc.
→ Transformer un appareil contemporain en une machine futuriste, ou imaginer le futur d’un appareil connu.
→ Associer animal et machine (ex : le vaisseau et ses pattes animales) : forme, fonctions, couleurs, camouflage…
→ Observer les dessins des machines extraordinaires et visionnaires de Léonard de Vinci (la vis aérienne, la machine volante, les automates, le canon à vapeur, la machine à polir les miroirs, etc.) (cf annexe)</td></tr>
</table>

► ***Ombre(s)***	
Oral **Compréhension**	→ **Concept :** l'ombre est une image *instable* et *paradoxale* d'un objet ou d'une personne. - *Instable* : sans lumière, elle n'existe pas. - *Paradoxale* : souvent rattachée à la durée et au temps qui passe, et à la figuration malgré sa nature instable (un double formel). → **Mise en abîme** : Michel Ocelot fabrique son film avec des papiers découpés qu'il met en lumière ; ce sont des ombres. Ces mêmes personnages se mettent en scène dans la narration et utilisent le vieil écran de cinéma comme théâtre d'ombres. → **Profil** : L'ombre est un double ; l'image de l'objet. Pourtant, elle est « pleine » de noir. Seul le profil de l'objet, a fortiori lorsque c'est une personne, pourra donc produire une ombre reconnaissable. Le profil est source d'identité dans l'ombre. D'où le découpage quasi permanent des personnages de profil chez Ocelot : reconnaissance du garçon, de la fille, d'un accessoire, d'un animal, etc.
Arts Visuels **Sciences** **Théâtre** **Histoire des arts**	→ **Ombres et lumière : vers le théâtre d'ombres** *[dans l'ordre : source lumineuse / objet / écran / spectateur]* **- *Laboratoire* : Comprendre le principe de l'ombre = objet + source lumineuse.** Installer un projecteur (-diapo, vidéo-, rétro-) dans une salle sombre et laisser expérimenter la notion d'ombres aux élèves. Rapport objet/ombre, distance au projecteur, meilleure lecture sur un écran ou un mur, échelle relative à l'objet, petit matériel pour explorer l'aspect formel, etc. **- *Référentiel* :** Lister, photographier, coder toutes les formes intéressantes trouvées pour se constituer une « base de données » d'ombres que l'on pourra exploiter. **- *Décors* :** Proposer de créer en ombres des paysages ou décors, réalistes ou fantastiques, à partir de divers objets de récupération (architectures, vaisseaux, forêts, chantiers, etc). ***(cf annexe : mounir fatmi , Tim Noble et Sue Webster)*** Pointer la primauté de la forme de l'objet (contour) mis en lumière sur la fonction ou la ressemblance. **- *Marottes* :** Créer des personnages-silhouettes en découpage (ou dans un premier temps des poupées) que l'on fixera avec de fins bâtons pour les manipuler sans que le « marionnettiste » n'apparaisse sur l'écran. Mettre en scène ces personnages dans les décors créés précédemment. **- *Son propre corps* :** Idem mais ici, on revient à l'échelle 1 : se déguiser, s'accessoiriser pour mettre en scène sa silhouette projetée sur un écran ou un drap. Imaginer décors, paysages, dialogues… → **Ombre et trace, ombre et temps :** Jouer sur l'instabilité de l'ombre. Elle disparaît quand la lumière s'éteint. Comment la rendre concrète, permanente ? Tracer l'ombre : crayon, fusain, peinture, objets, scotch, eau, encre… Eteindre la lumière et observer. Idem à l'extérieur : l'ombre change au fil du temps (vers le principe du cadran solaire) : lui donner corps avant qu'elle ne disparaisse ou se déplace. ***(cf annexe : A. Goldsworthy, Ellis Gallagher, Zeus)*** → **Ombre et objet** : dans la phase de recherches (laboratoire), les élèves auront constaté que seul le contour de l'objet était visible sur l'écran. Il peut donc ne pas y avoir de lien autre que le contour entre l'objet et son ombre. On peut alors jouer sur le décalage entre objet et ombre selon l'orientation de ce dernier par rapport à la source lumineuse, forme d'ensemble avec associations d'objets disparates, etc (***(cf annexe : Alain Flescher, Tim Noble et Sue Webster, Larry Kagan)*** → **S'inventer une ombre :** à partir d'un personnage découpé dans la presse, la publicité, ou à partir de sa propre photographie collé(e) sur une feuille blanche, dessiner en noir une ombre fantastique, décalée, terrifiante, ridicule, etc… → **Ombre et lumière dans l'histoire de l'art** : observer les œuvres de Caravage, De La Tour, Rembrandt…***(cf annexe)*** →**Sciences** : Site de la ***Main à la pâte*** : Rubrique Nos ressources / activités / énergie, lumière, son / ombre et lumière

► *Et aussi : compléments culturels…*	
Egypte *(Michel Ocelot cultive une passion pour l'Egypte antique depuis qu'il est enfant ; il nous la fait partager de façon plus ou moins explicite)*	→ **Le garçon des figues** : - ***Transformation nécessaire*** de la posture de nos 2 jeunes acteurs pour approcher la figuration égyptienne : tête de profil, œil de face, épaules de face, hanches de profil, jambes de profil. Cette représentation est liée à la finalité religieuse égyptienne de représenter un personnage, un animal ou un objet de façon discernable et complète pour assurer une reconnaissance visuelle lors du passage dans *l'autre vie*, et donc une nouvelle *matérialisation* de ce personnage, de cet animal, de cet objet. - ***Hatchepsout*** : Reine égyptienne (aux alentours de 1475 av JC), épouse de Touthmôsis II. A la mort de ce dernier, elle assure la corégence avec le trop jeune Touthmôsis III, son neveu et beau-fils. Elle sera la seule reine à s'autoproclamer ***pharaon*** (tant pis pour Touthmôsis III qui attendra qu'elle meure pour se venger et marteler toutes les inscriptions à son effigie…), et à se représenter sous les traits d'un homme sur les parois des temples et autres monuments officiels. ***(cf annexe)*** - ***Structuration de l'espace*** : lors de l'entrevue fellah/reine, opposition latérale de l'espace d'énonciation ; la reine en hauteur à gauche, le fellah plus bas à droite. C'est une représentation traditionnelle égyptienne antique. On la retrouve dans **La princesse des diamants**, lorsque la princesse-statue apparaît dans cette architecture ouverte et imposante. Rappel évident de la scène de la pesée de l'âme dans la religion égyptienne, y compris avec le monstre gardien. ***(cf annexe : papyrus Livre des morts)***
Moyen-Âge	→ **La Princesse des diamants** : frise de vitraux, sous l'architecture ouverte de la Princesse, à la manière d'un mode d'emploi. → **La sorcière** : - Les personnages : roi, princesse, chevaliers, manants, etc. - Le château imprenable, les soldats en armure, les armes d'assaut : bélier, flèches enflammées, etc. - Tenues et accessoires : vêtements relatifs au statut « social », coupe de cheveux, etc. ***(cf annexe)***
Hokusai et le Japon	→ **Le manteau de la vieille dame :** - ***Le « vieux fou de la peinture »*** : dessinateur et peintre japonais du XVIIIème/XIXème siècle. Spécialiste des estampes, il est le premier artiste à réaliser une série de paysages, figurant le temps qui passe (1831 : Trente-six vues du Mont Fuji) ***(cf annexe).*** Son œuvre lui vaut une reconnaissance mondiale, et inspirera même la peinture occidentale et impressionniste (le *Japonisme*, Van Gogh, Gauguin, Monet et ses séries de paysages). ***(cf annexe)*** - ***Les haïkus*** : courts poèmes japonais, extrêmement codifiés, transposant l'évanescence de toute chose. Généralement composés d'un tercet de 3 vers.***(cf page 9 pour les haïkus de la vieille dame)*** - ***Mode de vie*** : maisons aux cloisons de papier (ouverture de l'intérieur sur l'extérieur, conforme à la spiritualité japonaise), les lanternes suspendues, les ombres d'enseignes verticales (calligraphie japonaise verticale), les sabots, le kimono, le chignon, etc.
Renaissance	→ **La sorcière :** L'univers délicat de la Sorcière, caché de la masse inculte des manants et chevaliers, n'est pas sans rappeler l'opposition historique de l'humanisme de la Renaissance, avec ses penseurs (la bibliothèque « universelle », les livres), ses savants (les dessins techniques, les machines), les artistes (la musique, le jardin, l'agrément) et le sombre Moyen-Âge avec sa noirceur et sa brutalité.
Le Créateur	→ ***Intermèdes*** : les mains du créateur apparaissent pour dessiner les personnages auxquels il va donner vie. Nouvelle mise en abîme par l'incarnation de l'auteur dans le couple de jeunes scénaristes, tels des avatars utiles dans la narration et la mise en perspective du théâtre d'ombres…

▸ Les résumés des 6 contes

La Princesse des Diamants Une princesse, victime d'une malédiction, doit être délivrée par celui qui parviendra à rassembler les cent onze diamants de son collier égarés dans l'herbe, avant l'écoulement fatidique d'un sablier. Un jeune prince accomplit ce prodige avec l'aide des fourmis qu'il a sauvées du feu.	**Le Garçon des figues** Dans l'Egypte ancienne, un jeune et pauvre fellah obtient les faveurs de la reine Hatshepsout en lui offrant chaque jour une figue fraîche murie en plein hiver. L'intendant du palais, jaloux, ourdit une machination qui se retourne finalement contre lui. Et le fellah prend sa place auprès de la reine.	**La Sorcière** Nous sommes maintenant au Moyen-Âge. Un roi offre la main de sa fille à qui pénétrera dans le château de la sorcière. Plusieurs princes s'y essaient en vain : la forteresse résiste à tous les assauts. Finalement, un jeune observateur descend de l'arbre où il était perché et demande poliment à la sorcière la permission d'entrer. L'hôtesse du château se montre si aimable que le jeune homme renonce pour elle à la princesse.
Le Manteau de la vieille dame Le Japon de la période Edo. Sur le chemin qui la ramène chez elle, une vieille dame vêtue d'un somptueux manteau, est accostée par un brigand. Le robuste gaillard propose de la porter. Mais il la conduit en un lieu désert pour la détrousser. Hélas pour lui, la vieille dame qui a gardé toute sa vigueur, lui serre les côtes dans l'étau de ses cuisses. Et voici le pauvre bougre contraint de jouer les montures dociles jusqu'au bout de la nuit.	**La Reine cruelle** Dans un monde de science fiction, une reine soumet ses prétendants à l' " épreuve de la cachette ". Si l'un d'eux parvient à échapper aux investigations du "mégaradar " jusqu'au coucher du soleil, il deviendra son époux. Tous échouent. Sauf un montreur de fabulo qui, se faisant lui-même passer pour l'un de ces petits animaux mélomanes, trouve refuge dans la chambre de la reine.	**Prince et princesse** Et pour finir, un parc romantique où une princesse romantique embrasse un prince romantique. Mais tout se passe exactement à l'inverse d'un conte de fée : le prince se transforme en crapaud et la princesse en limace. Comment sortir de cette impasse ? La seule issue est de s'embrasser, de s'embrasser encore…jusqu'à l'inversion finale des rôles.

▸ Chanson générique

La nuit arrive
C'est pour qu'on vive
Notre ciné
Imaginé
Et si tu étais ci
Et si tu étais ça
Et si tu dessinais
Et si tu décidais
Et si on inventait
Et si on agissait
Il faut s'y mettre
Il faut s'y mettre
Et on y est.

▸ Les haïkus de la Vieille Dame

Herbes folles, Pivoines, iris, Que sont devenus les guerriers tombés ?	La branche nue, Le corbeau noir, Soir d'automne.
Poursuivie, La luciole, Se cache dans la lune.	Brise d'automne, Dans les branches, Neige brune avant neige blanche.